

BAB II

METODOLOGI DAN DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Jenis dan Metode Penelitian

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode survei. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berdasar pada paradigma positivistic (mengikuti cara kerja ilmu alam dengan proses kuantifikasi). Data penelitian ini berupa angka yang diproses dengan menggunakan statistik sebagai alat uji perhitungan dalam rangka menjawab rumusan masalah yang diteliti melalui rumusan Kesimpulan yang dihasilkan (Sugiyono, 2018: 13). Peneliti ingin mengetahui tingkat kepuasan yang dirasakan oleh para *player mobile legends* yang ada di RRQ Kingdom regional DIY selama menggunakan *skin* dengan menggunakan format kuantitatif deskriptif. Angka-angka penunjuk tingkat kepuasan itulah yang dideskripsikan dalam hasil penelitian. Dengan demikian, metode survei yang dipakai bersifat deskriptif, yaitu hanya mendeskripsikan dengan angka-angka kedua variabel yang diturunkan dari kedua konsep yang menjadi fokus kajian ini.

Penelitian survei ini bukan berbasis hipotesis yang mempertautkan dua variabel untuk dihubungkan secara kausal: variabel independen memengaruhi variabel dependen. Tetapi, berbeda dari itu semua, penelitian ini hanya akan mendeskripsikan satu konsep utama, yaitu kepuasan yang setelah dijadikan variabel maka akan menjadi “tingkat kepuasan”. Peneliti berkeinginan untuk bertanya pada banyak *player* tentang tingkat kepuasan yang mereka rasakan selama mereka menggunakan *skin*, yang tidak mungkin diwawancarai secara mendalam satu demi satu karena banyak jumlahnya maka hal ini peneliti lakukan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Penelitian kuantitatif selalu erat kaitannya dengan angka-angka, maka analisis data pada penelitian ini berhubungan dengan perhitungan, statistik, dan berbagai rumus. Penelitian kuantitatif dapat digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh melalui proses kuantifikasi. Data yang telah terkumpul dianalisis secara deskriptif.

B. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Peneliti mengkhususkan populasi dalam penelitian ini pada anggota RRQ Kingdom Regional DIY yang tergabung dalam *grup WhatsApp*. Sampai saat proposal penelitian selesai dibuat, terdapat 883 anggota yang tergabung di dalam *grup WhatsApp*. Angka tersebut yang menjadi patokan pada penelitian ini.

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi (Sugiyono, 2014: 116). Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik *purposive sampling*, yakni penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2014). Sampel dalam penelitian ini adalah anggota RRQ Kingdom regional DIY yang bermain *game mobile legends* serta pernah menggunakan atau memiliki *skin* dengan efek visual khusus. Pengambilan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Yamane berikut ini;

$$n = \frac{N}{N.d^2 + 1}$$

Keterangan

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

d^2 = Presisi yang ditetapkan 10% (0,1)

Berikut ini merupakan jumlah sampel yang digunakan berdasarkan pada rumus di atas:

$$n = \frac{883}{883 \cdot (0,1)^2 + 1}$$

$$n = \frac{883}{9,83}$$

$$n = 89,82$$

$$n = 90 \text{ (Pembulatan)}$$

Jumlah sampel yang digunakan untuk mewakili populasi adalah sebanyak 90 anggota yang diambil dari jumlah populasi 883 anggota RRQ Kingdom regional Daerah Istimewa Yogyakarta. Pada pengambilan sampel, peneliti menggunakan taraf signifikansi kesalahan sebesar 10% sehingga didapatkanlah sampel yang telah ditentukan di atas (90 orang) untuk memperoleh data yang akurat di penelitian ini.

Uji validitas dan reliabilitas digunakan pada penelitian ini agar “alat” yang dipakai, yaitu kuesioner, dapat mengukur apa yang hendak diukur (valid) dan ketika dilakukan berulang kali kuesioner ini menghasilkan data yang relative konsisten (reliabel). Setelah kedua uji ini dilakukan dan hasilnya adalah instrumen (kuesioner) yang digunakan valid dan reliabel, maka pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner/instrument bisa dilanjutkan.

Selama proses pengumpulan data berlangsung, peneliti hanya mengalami satu permasalahan saja, yaitu kesulitan mencapai target sampel yang telah ditentukan. Jumlah responden sempat mengalami *stuck* diangka

50 yang berarti baru setengah dari jumlah keseluruhan sampel yang dibutuhkan yakni 90. Peneliti mengatasi masalah tersebut dengan cara menghubungi responden melalui jalur pribadi (japri). Meskipun jumlah responden tidak langsung naik secara signifikan di hari yang sama, peneliti merasa bahwa cara ini cukup membantu. Perlu peneliti akui bahwa menggunakan cara ini sangat memakan banyak waktu, mengingat populasi dalam penelitian ini cukup banyak.

C. Definisi Operasional

Berikut ini terlampir operasionalisasi konsep yang digunakan pada penelitian ini:

Tabel 2. 1 Defeinisi Operasional

KONSEP	Unsur	Indikator	Pernyataan	Skala
<i>Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS)</i>	1. Play Engrossment 2. Enjoyment 3. Audio Aesthetic 4. Personal Gratification 5. Social Connectivity 6. Visual Aesthetic	Keasyikan menggunakan <i>Skin</i>	PE1. Penggunaan <i>skin</i> membuat saya lebih betah berlama-lama memainkan ML PE2. Saya menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain ML dengan menggunakan <i>skin</i>	Likert 1-5

		<p>Kenikmatan penggunaan <i>Skin</i></p>	<p>E1. Menurut saya <i>match</i> akan lebih menyenangkan saat bermain menggunakan <i>skin</i></p> <p>E2. Jika situasi keuangan mendukung, saya akan membeli <i>skin</i> lagi</p> <p>E3. Saya mungkin akan merekomendasikan penggunaan <i>skin</i> tertentu kepada <i>Player</i> lain</p> <p>E4. Saya menikmati bermain MLBB dengan menggunakan <i>skin</i></p>	
		<p>Estetika suara <i>skin</i></p>	<p>AA1. Saya merasa efek suara dan musik yang dihasilkan <i>skin</i> meningkatkan</p>	

			<p>pengalam bermain saya.</p> <p>AA2. Saya menikmati efek suara dan musik yang dihasilkan <i>skin</i></p>	
		<p>Kepuasan pribadi dari penggunaan <i>skin</i></p>	<p>PG1. Saya ingin tampil sebagai mungkin di dalam <i>game</i>, itu sebabnya saya menggunakan <i>skin</i></p> <p>PG2. Saya merasa bangga ketika bermain menggunakan <i>skin</i> yang tidak banyak dimiliki</p> <p>PG3. Menggunakan <i>skin</i> membuat saya lebih percaya diri</p> <p>PG4. Penggunaan <i>skin</i> memotivasi</p>	

			saya agar bermain lebih serius	
		Koneksi sosial	SC1. Saya senang memainkan MLBB dengan pemain yang juga menggunakan <i>skin</i> dan paham tentang <i>skin</i>	
		Estetika visual	VA1. Saya menikmati efek visual yang dihasilkan oleh <i>skin</i> VA2. Saya menggunakan <i>skin</i> karena menarik secara visual	

D. Metode Pengumpulan Data, Jenis Data dan Cara Analisis Data

1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner pada responden menggunakan *Google form* yang dibagikan melalui *Whatsapp* pribadi atau melalui *group whatsapp*. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, peneliti akan mengatur

google form agar bisa memilah responden sesuai dengan yang kriteria yang peneliti inginkan.

2. Jenis Data

Jenis data yang akan diperlukan pada penelitian ini adalah primer dan sekunder.

Data primer diambil dari lapangan, yang di antaranya berskala ordinal. Data yang serupa atau mirip dimasukkan ke dalam kelompok data yang sama (proses klasifikasi atau kategorisasi). Di antara data primer ini ada yang bersifat ordinal karna data tersebut memilkik gradasi nilai. Berkaitan dengan konsep kepuasan, skala ordinal digunakan untuk mengukur seperti apakah kepuasan yang dirasakan *player game mobile legends* di RRQ Kingdom Regional DIY selama menggunakan *skin*. Pengukuran data secara ordinal didasarkan pada suatu dimensi yang telah ditetapkan, seperti sebuah hal dari yang terkecil hingga yang terbesar (Morissan, 2012).

Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh dengan cara mempelajari, membaca dan memahami media lain yang sumbernya berasal dari dokumen perusahaan (Sugiyono, 2018). Data sekunder pada penelitian ini adalah informasi mengenai RRQ Kingdom DIY. Contohnya adalah data mengenai populasi penelitian. Data tersebut peneliti peroleh dari melihat jumlah anggota yang ada di grup *WhatsApp*.

3. Skala Pengukuran

Skala pengukuran merupakan salah satu komponen penting dalam penelitian kuantitatif. Skala pengukuran berfungsi untuk memudahkan peneliti dalam mengelola data kuesioner yang akan diperoleh dari responden. Untuk mengukur kepuasan yang dirasakan oleh *player gim mobile legends* selama menggunakan *skin*, peneliti menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur

sikap, pendapat, dan persepsi individu atau sekelompok mengenai fenomena sosial.

4. Cara Analisis Data

Sebelum kuesioner dibagikan kepada para responden untuk diisi, kuesioner harus dicek validitas dan reliabilitasnya sebelum dipakai untuk pengumpulan data.

b. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian kuantitatif digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen atau alat ukur yang digunakan. Valid di sini berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2015). Korelasi antar skor dinyatakan valid bila total skor signifikansi taraf nyata $\alpha = 0,05$.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi.

N= Jumlah observasi/responden.

X= Skor pertanyaan.

Y= Skor total.

Kaidah dalam uji validitas ini adalah membandingkan antara r_{tabel} dengan r_{hitung} . Taraf signifikansi yang digunakan sebesar 5% atau 0,05%. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka kuesioner dinyatakan valid. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka kuesioner pada penelitian dinyatakan tidak valid.

Berikut ini adalah hasil uji validitas yang telah peneliti lakukan terhadap lima belas instrumen penelitian:

a. Kuesioner tingkat kepuasan

Hasil uji validitas ke lima belas instrumen penelitian yang dilakukan terhadap dua puluh lima sampel berdasarkan pada hasil perhitungan *person product moment* berikut ini:

Tabel 2. 2 Uji Validitas

No. Item	R hitung	R tabel	Keputusan
PE.1	0,674	0,207	Valid
PE.2	0,801	0,207	Valid
E.1	0,619	0,207	Valid
E.2	0,522	0,207	Valid
E.3	0,627	0,207	Valid
E.4	0,581	0,207	Valid
AA.1	0,348	0,207	Valid
AA.2	0,425	0,207	Valid
PG.1	0,821	0,207	Valid
PG.2	0,856	0,207	Valid
PG.3	0,686	0,207	Valid
PG.4	0,843	0,207	Valid
SC.1	0,704	0,207	Valid
VA.1	0,788	0,207	Valid
VA.2	0,343	0,207	Valid

(Sumber: Data Primer, Agustus 2024)

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang berjumlah 15 seluruhnya dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dari tabel di atas juga bisa dilihat bahwa tidak ada satupun instrumen yang gugur. r tabel dalam penelitian ini menggunakan standar koefisiensi 0,207.

c. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menentukan sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan pula data yang sama (Sugiyono, 2012). Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* melalui *software SPSS*. Berikut ini merupakan rumus *Cronbach Alpha*.

$$r^2 = \frac{K}{(K + 1)} \left(1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

Keterangan :

K = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal.

Si = Jumlah varian butir.

St = Varian total.

Pada pengujian reliabilitas *Cronbach Alpha*, sebuah instrumen bisa dikatakan reliabel bila nilai koefisiensi reliabilitas mendapatkan angka > 0,6. Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas:

Tabel 2. 3 Uji Reliabilitas

Item Kuesioner	Koefisiensi Reliabilitas	Hasil Uji
15 Item	0,897	Reliabel

(Sumber: Data Primer, Agustus 2024)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen tingkat kepuasan penggunaan *skin* yang berbasis pada GUESS, didapatkan bahwa koefisiensi reliabilitas mendapatkan nilai 0,897>0,6. Dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian dinyatakan reliabel.

5. Pengolahan Data

Pengolahan data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan sistem komputer SPSS. Berikut ini merupakan proses pengolahan data yang akan dilalui:

1. *Editing*

Editing di sini merupakan proses memeriksa kembali benar atau tidaknya suatu data berdasarkan pada data yang diperoleh.

2. *Coding*

Coding merupakan aktivitas memberikan kode atau angka terhadap data yang memiliki beberapa kategori. Data yang sudah terkumpul biasanya diberi kode numerik.

3. *Data Entry*

Data entry adalah aktivitas memasukan data yang telah terkumpul ke dalam excel atau SPSS. Data akan dimasukan ke dalam tabel agar mudah untuk diolah.

6. Skor, rata-rata dan interval kelas

a. Skor

Setelah data terkumpul, dibutuhkan cara menganalisis data agar dapat menghasilkan jawaban yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah di muka. Peneliti menggunakan metode analisis deskriptif. Analisis deskriptif merupakan analisis statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan maupun menggambarkan suatu data. Analisis deskriptif ini digunakan untuk menjabarkan dan menemukan seperti apa tingkat kepuasan yang dirasakan para pemain gim *mobile legends* dalam penggunaan *skin* yang tergambar pada angka-angka statistik. Analisis ini dilakukan dengan cara melihat mean, modus, media, dan interval kelas suatu data. Bentuk penyajian data umumnya

berbentuk tabel, grafik, histogram, atau pun diagram lingkaran. Metode analisis ini dijabarkan dalam lima macam jawaban dengan menggunakan skala likert dengan skor 1 sampai 5. Berikut ini penjabaran skala likert:

Tabel 2. 4 Tabel Skor Penilaian

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Dalam proses *coding*, tiap opsi akan diberikan kodenya masing-masing.

b. Rata-rata

Kemudian, setelah kuesioner diisi dan diperoleh skor penilaian, maka rata-rata dari skor tersebut akan dihitung dengan cara berikut:

$$X = \frac{x_1 + x_2 + x_3 \dots + x_N}{N}$$

Keterangan:

X : Rata-rata

xN : Nilai data ke-N

N : Jumlah banyaknya data

c. Interval kelas

Hasil perhitungan dianalisis berdasarkan pada interval kelas yang diklasifikasi sebagai berikut (Suryani & Hendryadi, 2015):

$$Interval = \frac{Nilai\ terbesar - Nilai\ terkecil}{Jumlah\ Kategori}$$

$$Interval = \frac{5 - 1}{3}$$

$$Interval = 1,3$$

Tabel 2. 5 Interval kelas tingkat kepuasan penggunaan Skin

Konsep	Skor rata-rata	Keterangan
Tingkat kepuasan penggunaan <i>Skin</i>	3, 61 – 5	Tinggi
	2,31 – 3,60	Sedang
	1 – 2,30	Rendah

Tabel di atas ini merupakan patokan yang akan digunakan dalam analisis deskriptif. Peneliti langsung dapat menentukan interval kelas karena angka yang dibutuhkan untuk mencari interval ini hanyalah skor pada skala pengukuran dan jumlah kategori. Sedari awal, peneliti memang sudah merancang untuk menentukan jumlah kategori adalah 3, yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

Berdasarkan tabel di atas, apabila rata-rata skor yang diperoleh intervalnya berada pada angka 1 hingga 2,30 maka skor itu berada pada tingkat yang rendah. Selanjutnya, apabila rata-rata yang diperoleh berada pada 2,31 hingga 3, 60, maka berada pada tingkat sedang, dan apabila perhitungan skor rata-rata ada pada angka 3,61 hingga 5, maka berada pada tingkat tinggi.

7. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan langkah terakhir yang dilakukan dalam penelitian. Penarikan kesimpulan pada penelitian ini

berbeda dengan penelitian kuantitatif dua variabel. Penelitian satu variabel (*univariat*) merupakan penelitian deskriptif yang terbatas pada kemampuan untuk menjelaskan realitas apa adanya (Irwana, 2006). Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini akan berpatokan pada hasil rata-rata tiap indikator yang kemudian disesuaikan dengan interval kelas yang sudah ada. Setelah tiap indikator memperoleh nilai rata-rata, nilai tersebut akan dijumlahkan secara keseluruhan untuk mencari hasil rata-rata kepuasan. Dari hasil keseluruhan itu, peneliti akan memperoleh sebuah kesimpulan dan sekaligus jawaban bagi rumusan masalah penelitian.

E. Objek Penelitian

Rex Regum Qeon atau yang akrab dikenal dengan sebutan RRQ adalah salah satu tim *E-sport* terbesar di Indonesia. RRQ menaungi enam devisi *game* seperti *PUBG Mobile*, *Valorant*, *Free Fire*, *Pokemon United*, *League of Legends: Wild Rift*, dan sudah pasti *Mobile Legends Bang-Bang*. Dikutip dari superlive.id, RRQ didirikan pada tahun 2013 oleh inisiatif dari Andrian Pauline (AP) dan Riki Suliawan. Awalnya, mereka membentuk RRQ hanya karena hobi semata. Seiring dengan berjalannya waktu, pada tahun 2017, Pak AP dan Riki Suliawan memilih untuk serius terlibat ke dalam industri *esport* Indonesia yang semakin berkembang (Superlive.id).

RRQ memiliki komunitas pendukung yang dijuluki RRQ Kingdom yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia, salah satunya adalah RRQ Kingdom Daerah Istimewa Yogyakarta yang menjadi objek dalam penelitian ini. RRQ Kingdom DIY didirikan pada tahun 2022 (Widyapratama, 2024). Sampai saat ini, RRQ Kingdom DIY sering mengadakan kegiatan seperti nonton bareng (Nobar) MPL, dan pertemuan lain secara langsung. Kingdom DIY memiliki akun *Instagram* yang diikuti oleh 5.021 *followers*. Angka ini telah mengalami kenaikan sejak terakhir kali diamati oleh peneliti. Selain

Instagram, kingdom DIY juga memiliki *grup Whatsapp* yang berisikan 800an anggota. *Grup* inilah yang menjadi tempat bertukar informasi antar sesama *fans*, misalnya informasi untuk pertemuan langsung seperti nonton MPL, olahraga bersama atau sekedar pertemuan santai. Selain itu, melalui *grup WhatsApp* para *fans* dapat mengajak satu sama lain untuk main bersama (Mabar) *Mobile Legends Bang-Bang*.

